



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA À DISTÂNCIA**

LUCIANA MENDONCA NUNES BEZERRA

**O ENSINO E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO
INFANTIL NO MUNICÍPIO DE ALAGOA GRANDE**

**João Pessoa- PB
2017**

LUCIANA MENDONCA NUNES BEZERRA

**O ENSINO E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE
ALAGOA GRANDE**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso de
Licenciatura Plena em Pedagogia na
Modalidade à Distância, do Centro de
Educação da Universidade Federal da
Paraíba, como requisito institucional para
obtenção do título de Licenciada em
Pedagogia.

Orientador: Prof.^a Walmyra Medeiros
Alexandre

**João Pessoa - PB
2017**

B574e Bezerra, Luciana Mendonça Nunes.

O ensino e a ludicidade na educação infantil no município de Alagoa Grande / Luciana Mendonça Nunes Bezerra. – João Pessoa: UFPB, 2017.

41f. ; il.

Orientadora: Walmyra Medeiros Alexandre

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia – modalidade à distância) – Universidade Federal da Paraíba/Centro de Educação

LUCIANA MENDONCA NUNES BEZERRA

**O ENSINO E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE
ALAGOA GRANDE**

Aprovada em: ____/____/2017

Banca Examinadora

Prof.^a Walmyra Medeiros Alexandre
Universidade Federal da Paraíba – UFPB
(Orientadora)

Prof.^a Ivana Lima
Universidade Federal da Paraíba - UFPB
(Examinadora)

Prof.^a Karla Lucena de Souza
Universidade Federal da Paraíba – UFPB
(Examinadora)

Primeiramente a Deus e segundo a minha família, em especial a minha mãe Marluce, meu esposo Marco Augusto, meu cunhado Janio Brito e meus irmãos Josirene Mendonça, Josecy Mendonça, Luciene Mendonça, Josenildo Mendonça e aos meus sobrinhos. Dedico.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a elaboração do meu TCC, em especial a Deus, a meus familiares e a minha orientadora Walmyra Medeiros Alexandre e Tutora presencial Elaine.

Ensinar não é transferir conhecimento,
mas criar as possibilidades para a sua
própria produção ou a sua construção.
(Paulo Freire)

RESUMO

A educação infantil tem um papel fundamental na educação básica das crianças, no qual um dos papéis mais relevantes é representado pelo brincar. Pressupondo que cada estágio da criança é um período no qual seus comportamentos, atitudes e pensamentos são constituídos por formas diferentes de raciocínio e lógica é possível afirmar que o desenvolvimento salutar infantil depende de uma boa condução escolar nessa fase da vida. Este trabalho busca verificar como os professores da Educação Infantil no município de Alagoa Grande – PB percebem a importância do lúdico na educação infantil e como trabalham os conteúdos com a criança. Para isso, coletou-se informações de professores municipais e de escola privada através de questionários estruturados a fim de melhor embasar nossas considerações. São referências para este trabalho as considerações de Piaget(1988), Moura (2007), Schaida (2014), Vygotsky (1984,1994,1998) e Kishimoto (1993), além dos documentos norteadores da Educação Infantil brasileira – Parâmetros Curriculares Nacionais e Referencial Curricular para Educação Infantil. A análise do questionário indica que o lúdico aliado à educação infantil acompanha os estágios de desenvolvimento da criança, partindo de patamares simples para mais complexo, melhorando significativamente a aquisição da aprendizagem.

Palavra Chave: Lúdico. Ensino. Aprendizagem. Metodologia.

ABSTRACT

Early childhood education plays a fundamental role in the basic education of children, in which one of the most relevant roles is represented by play. Assuming that each stage of the child is a period in which their behaviors, attitudes and thoughts are made up of different forms of reasoning and logic, it is possible to affirm that healthy child development depends on good school conduct at this stage of life. This work seeks to verify how the teachers of Early Childhood Education in the city of Alagoa Grande - PB perceive the importance of the playful in early childhood education and how the contents work with the child. For this, we collected information from municipal and private school teachers through structured questionnaires to better support our considerations. In this paper, the considerations of Piaget (1988), Moura (2007), Schaida (2014), Vygotsky (1984,1994,1998) and Kishimoto (1993) are references, as well as the guiding documents of the Brazilian Infantile Education - National Curricular Parameters Curricular Framework for Early Childhood Education. The analysis of the questionnaire indicates that the playful allied to early childhood education accompanies the stages of development of the child, starting from simple levels to more complex, significantly improving the acquisition of learning.

Keyword: Playful. Teaching. Learning. Methodology.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Grau de Escolaridade dos professores colaboradores.....	26
Gráfico 2 – Tempo de atuação no magistério na faixa etária de 0 – 6 anos.....	27
Gráfico 3 – Faixa etária das crianças com as quais trabalha.....	27
Gráfico 4 – O Desenvolvimento da criança através da brincadeira.....	28
Gráfico 5 - Dificuldades para trabalhar utilizando-se de brincadeiras.....	28
Gráfico 6 – O Lúdico como melhoria no comportamento das crianças.....	29
Gráfico 7- A brincadeira como forma de inclusão das crianças portadoras de necessidades especiais.....	29
Gráfico 8- A escolha da brincadeira considerando os conteúdos que o professor pretende estimular/desenvolver e nos objetivos que quer alcançar com seus alunos.....	30
Gráfico 9 – Horários para brincadeiras	31

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL	13
1.1 O Lúdico.....	16
1.2 O Lúdico no Ensino.....	19
1.3 O Lúdico na Aprendizagem.....	20
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	22
2.1 Instituições da Pesquisa.....	22
2.1.1 Escola Municipal Severino Ramalho	22
2.1.2 Externato Dom Pedro II	23
2.2 Caracterizações da Pesquisa.....	23
2.3 Instrumentos de Coleta de Dados.....	24
3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS.....	38
APÊNDICES.....	40

INTRODUÇÃO

A cultura infantil é construída através da interação da criança com o meio, onde o jogo, o lúdico e a brincadeira têm um papel fundamental. Os jogos e brincadeiras são atividades fundamentais para o desenvolvimento das crianças e nunca deve estar ausente do contexto da educação infantil, por estar associada ao prazer e a liberdade.

A escola é um ambiente formado por diversas singularidades, no qual trabalha a criança e suas respectivas particularidades, visando a sua formação. Nos dias atuais, observamos uma postura diferente das escolas em relação à prática de ensino, pois é notória a preocupação dos docentes quanto à aprendizagem significativa da criança.

O tema central de estudo proposto neste trabalho é o lúdico como aliado principal da educação infantil como forma de desenvolver as habilidades da criança e melhorar o raciocínio. Há duas concepções de desenvolvimento humano presentes na Educação Infantil em relação à aprendizagem: a primeira refere-se a repetição como forma da criança aprender; e a segunda refere-se que o aprendizado se dá através da interação com outras crianças e de situações lúdicas que conduzissem o educando as experiências de aprendizagem.

Segundo Piaget (1998, p.62), "o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral".

Hoje em dia devido aos avanços tecnológicos, as crianças acabam por se tornarem acomodadas, pois esses brinquedos dispensam a imaginação, e como consequência o resultado são crianças com mentes cada vez mais preguiçosas. Por isso as atividades lúdicas possuem importantes papéis nos processos de ensino e aprendizagem. Na ludicidade, a criança encontra o prazer e a satisfação na atividade proposta, onde através do brincar a criança é educada para a convivência social, já que o mundo à qual faz parte possui leis e regras as quais precisam ser conhecidas e internalizadas e ambas proporcionam um conhecimento global.

Contudo é necessário nos perguntarmos como se a ludicidade e o ensino em nossas salas de aulas, busca reconhecer as contribuições do brincar no processo de assimilação do conhecimento, bem como identificar as formas de aprendizagem através de atividades lúdicas. Realizar um diagnóstico sobre o ensino através do lúdico e analisar a influência das atividades lúdicas na aprendizagem das crianças é necessário para a formação educacional da criança, enquanto ferramenta de ensino e de aprendizagem.

Este estudo justifica-se pela relevância que o ensino lúdico tem na vida escolar do educando, principalmente durante a Educação Infantil, visto que é a partir da base que ele solidifica seu aprendizado, principalmente nas áreas linguísticas e matemáticas, por meio do raciocínio lógico e lúdico.

O objetivo geral deste estudo é verificar como os professores da Educação Infantil no município de Alagoa Grande percebem a importância do lúdico na educação infantil e como trabalham os conteúdos com a criança. Para isso, recorre-se a pesquisa bibliográfica e uma pesquisa campo, com professoras da Educação Infantil a fim de verificar como estas abordam o lúdico em suas aulas e qual a visão que o docente possui acerca da importância desse desenvolver lógico.

Como objetivos específicos elegeu-se:

- Verificar como os professores percebem a importância do lúdico na Educação Infantil;
- Examinar como o lúdico contribuiu para a aprendizagem do aluno e o desenvolvimento do raciocínio lógico;

Este trabalho encontra-se dividido em capítulos, a saber: no Capítulo 1 fazemos nossas considerações iniciais, objetivos e motivações, seguido de considerações acerca da importância do lúdico na Educação Infantil; o Capítulo 2 apresenta o percurso metodológico desse estudo, situando o ensino dos anos iniciais da Educação Infantil no município de Alagoa Grande, onde situa-se os sujeitos deste estudo, que foram entrevistados por meio de questionários escritos previamente elaborados; o Capítulo 3 apresenta a análise e a discussão dos dados que colhemos, seguida das nossas conclusões.

1. O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

A definição de Educação Infantil, segundo Rocha (2009) pode ser dada sob um conceito amplo, no qual toda forma de educação direcionada à criança seja considerada. Assim, tanto a família, quanto a comunidade quanto a escola promovem essa educação voltada para a infância. Segundo uma definição mais específica, tal educação refere-se à educação ofertada pelas instituições específicas para crianças de 0 a 6 anos de idade. A legislação brasileira possui uma regulamentação e um sistema educacional próprio para essa faixa etária, atuando como complementar a educação doméstica (ROCHA, 2009).

Durante os processos de ensino e aprendizagem concretizados na escola é fato vermos a presença no lúdico em sala como coadjuvante, pois através dele é possível ter o envolvimento tanto do professor como dos alunos, de forma mútua. Para aprofundar os estudos relativos à importância do lúdico no ensino e na aprendizagem fez-se necessária algumas pesquisas em relação aos processos no universo infantil. Buscamos os referenciais teóricos de Piaget(1988), Moura (2007), Schaida (2014), Vygotsky (1984,1994,1998) e Kishimoto (1993) os quais têm em comum o estudo sobre a importância do lúdico através dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

O lúdico traz consigo um meio de interação que normalmente não acontece pela pedagogia convencional, pois se ambos o sujeitos se envolvem no momento do brincar para a aprendizagem, todas as formalidades impostas pelo ensino escolar deixam de lado a sua rigidez, daí professor e alunos passam a atuar conjuntamente na construção do processo de aprendizagem.

Ao mesmo tempo, os educadores sentem-se realizados justamente por romperem com os tabus criados pelo sistema educacional. Tanto os alunos quanto os educadores envolvidos, despertam para a afetividade, o encantamento, o aprendizado, estreitando o convívio social e as relações interpessoais.

Para Sampaio (2010, p. 31), “necessitamos como professores e pesquisadores, encontrar caminhos para transformar a educação, resgatando a humanescência perdida” ou seja, “aprender a condição humana, aprendendo a aprender a ser”, rompendo a formação contemporânea, para buscar meios que

atinjam a vida do educando, a partir da sua própria vivência e propiciando sua formação para a vida.

Entendemos que o que caracteriza nossa humanidade é o nosso cuidar, conosco e com os demais à nossa volta. O lúdico trazido para a vivência escolar é uma forma de aprimorar o processo educacional, encantar o ser, pois que traz amor e amizade para a vida dos envolvidos nesse processo de reconstrução da identidade humana. E ao mesmo tempo em que a afetividade, o prazer e a felicidade estão juntos, os conhecimentos necessários para o educando são repassados. Brincando se aprende e aprendendo construímos nossa identidade como seres humanos, como indivíduos histórico-culturais e como cidadãos. Desse modo, temos que:

A expressão maior da ludicidade são as dinâmicas, que, sendo uma palavra de origem grega (*dynamis*), tem por significado força, energia e ação, que são a essência das crianças e adolescentes e precisam ser canalizadas para o processo de aprendizagem na escola e, principalmente, na sala de aula; caso contrário dispersam o foco e trarão caos ao ambiente escolar. Além dessa essência já citada, é inato ao educando a criatividade e a curiosidade, que juntas, fazem despertar para o aprender e para a busca do saber – razão pela qual são tão questionadoras do mundo à sua volta (MACHADO; NUNES, 2012).

Dando continuidade ao nosso pensamento, também concordamos que, ao propiciar o aprendizado por meio das dinâmicas, os alunos produzem e reproduzem “emoções, possibilitando nomear e organizar um mundo de caos para um mundo de descobertas” (Machado; Nunes, 2012, p. 19), o que permite e facilita o contato direto com o seu universo cognitivo, permitindo um maior aprendizado e a perpetuação mnemônica do saber ao longo do tempo, já que também o lúdico é intencional, direcionado e contextualizado dentro dos processos de ensino e aprendizagem do educando.

Dentro das atividades lúdicas, utilizamos comumente recursos didáticos, o que conecta ludicidade e aprendizado – estimulando a aprendizagem através de atividades artísticas, audiovisuais como desenho, pintura, música, buscando estimular o processo de comunicação oral e escrita desenvolvendo a leitura, o diálogo e a socialização.

Na teoria Piagetiana os elementos lúdicos possibilitam estabelecer relações entre as estruturas do pensamento da criança e do adolescente e os conteúdos escolares propostos. Para Piaget a significação advém da possibilidade de assimilação: algo é significativo porque pode ser assimilado, compreendido.

Qualquer atividade em que se tenha motricidade com desenvolvimento psicomotor, gerando aprendizado (cognição) e momentos prazerosos de felicidade junto ao alunado, é uma atividade lúdica. Os jogos e as dinâmicas são um repertório que enriquecem as aulas e contextualizam o processo de ensino.

Quando jogamos um jogo, desenvolvemos habilidades como: o raciocínio lógico, o pensamento, a criatividade, estratégias para a tomada de decisões, capacidade de análise e síntese em um ambiente sadio. Essas habilidades também fortalecidas são usadas nas atividades cotidianas dos alunos.

Ao observarmos uma criança em atividade lúdica ou escolar, podemos perceber que esses efeitos contrários de perseverança e instabilidade podem dar-se simultaneamente. A diminuição desses efeitos na atividade possibilita a aptidão para prosseguir durante mais tempo em uma mesma atividade, ou seja, sustenta a atenção. (WALLON (1941) 2005, p.91).

Wallon (1941/2005) afirma que toda atividade da criança é lúdica, define jogo com uma atividade voluntária da criança, dividida em quatro categorias: jogos funcionais, jogos de ficção, jogos de aquisição e jogos de fabricação.

O Jogo para Wallon é tratado e catalogado por fases, conforme elencadas abaixo para uma melhor compreensão:

- Os jogos funcionais que acontecem da forma mais simples e natural. Se dão, por exemplo, quando a criança descobre o prazer de produzir som, ou mesmo ao executar as funções que a evolução da motricidade lhe possibilita e sentir necessidade de pôr em ação as novas aquisições, do tipo: gritar, explorar os objetos, dentre outros.
- Os jogos de ficção, entendendo-se como atividades em que o faz-de-conta, a imitação estão em pauta, ou seja, ela usa um brinquedo assumindo papéis de pessoas que estão inseridas em seu cotidiano (brincar de imitar os familiares, o professor ou até mesmo um animal).

- Nos jogos de aquisição a criança é “toda olhos, toda ouvidos”, começa por compreender, conhecer, imitar músicas, gestos, imagens.
- Por último, os jogos de fabricação, que são jogos onde a criança se entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. São quase sempre as causas ou consequências do jogo de ficção, ou se confundem num só. Quando a criança cria e improvisa o seu brinquedo: a boneca, os animais que podem ser modelados, isto é, transforma matéria real em objetos dotados de vida fictícia.

A prática e aprendizagem dos jogos também envolvem processos metacognitivos, uma vez que transforma em conhecimento as informações adquiridas pelos alunos. Aumentam as habilidades cognitivas, para que estas auxiliem na reflexão sobre diferentes situações e tornem possível analisar, examinar, criticar e sistematizar informações. Nesse sentido, o aluno toma consciência de seus próprios processos mentais e tem a possibilidade de controlá-los gradativamente. Crianças que possuem dificuldade de concentração e de aprendizagem podem ter um resultado muito mais satisfatório quando o método para ensinar são os jogos. Eles estimulam o aluno, o motivam, despertam a curiosidade, proporcionando uma forma de aprender que é prazerosa, de maneira lúdica, bem diferente dos resultados de uma aprendizagem sob “pressão”.

As dinâmicas estimulam o relacionamento social, a oralidade dos alunos, a capacidade de liderança, a imaginação, o cognitivo, o intelecto a motivação e as atitudes.

Podemos considerar que dinâmica é uma técnica que se estrutura através dos jogos, brincadeiras, exercícios, proporcionando *situações da vida* real, estimulando o imaginário e desenvolvendo sua própria autonomia.

1.1 O Lúdico

O lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim, que significa ludus que quer dizer jogos e divertimento de forma geral.

Waldirléia apud Lucci (1999) salienta que

a afirmação central da valorização do brincar encontra-se em Santo Tomás de Aquino: *Ludus est necessarius ad conversationem humanae vitae* – o brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar – e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista – é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a do sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, “as atividades racionais são as que mais querem o brincar”. Daí decorre importantes conseqüências para a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o *fastidium* é um grave obstáculo para a aprendizagem. (LUCCI, 1999, p. 3).

Para Luckesi (2000, p. 97) a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”.

Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, baseada no prazer das pessoas envolvidas, bem como está relacionada ao ato de brincar.

Sabe-se que os jogos e brincadeiras estão presentes no cotidiano das crianças, sendo atividades livres e espontâneas, onde o aprendizado acontece por meio das interações com as demais crianças e com os objetos à sua volta.

Kishimoto (1993) ressalta que o brinquedo assume a função lúdica e educativa. Como função lúdica o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer. E como função educativa, ensina tudo aquilo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

O jogo, aqui compreendido como o ato de envolver-se no brincar, possibilita à criança exercitar-se no domínio do simbolismo, ou seja, adentrar em mundos que se encontram apenas no seu imaginário. O jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funciona como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocar-se e fundamentalmente aprender. (VYGOTSKY e LEONTIEV, 1998 p.23).

O jogo está relacionado não só ao ato de jogar um jogo, mas ao de envolver-se com o brinquedo, de fantasiar, isso é jogar. Os jogos são brincadeiras e ao mesmo tempo meios de aprendizagem. (PIAGET, 1967, p. 87).

Assim, o jogo pode ser muito mais que uma simples brincadeira. Ele proporciona o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos.

Deste modo, a prática de jogos e brincadeiras no cotidiano escolar da Educação infantil torna-se fundamental uma vez que, por meio do brincar, as crianças, além de desenvolverem suas próprias aprendizagens, aprendem a

respeitar regras e normas de convivência. Além disso, brincadeiras e jogos, são capazes de elevar a autoestima da criança proporcionando bem estar e prazer.

Na Educação Infantil, os jogos e brincadeiras possibilitam às crianças se expressarem através da prática diária de atividades dirigidas que as fazem desenvolver suas capacidades motoras cognitivas e sociais.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (RCNEI 1998, p.22).

Percebe-se que, estimular o uso de brinquedos e jogos que favoreçam uma maior interação entre as crianças, permite que elas se comuniquem com outras pessoas expressando suas angústias e alegrias. Brincar é também uma das formas de socialização proposta pela escola, pois brincando as crianças aprendem a conviver em sociedade.

Segundo Vygotsky (1994, p.54), a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É por meio dela que a criança aprende a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual, que se baseia nos significados das coisas e não dos objetos. A criança não realiza a transformação de significados de uma hora para outra.

Por isso é importante o estímulo das interações que acontecem entre as crianças, nas brincadeiras e jogos, desenvolve-se o respeito e a construção do conhecimento social, físico e cognitivo, estruturando sua inteligência e interação com o meio em que está inserida.

Diante de tantas colocações sobre o lúdico, em toda a sua complexidade, temos a consciência de sua importância ao trabalhar significativamente os conhecimentos. Por isso, a nossa preocupação em dividir o tão comentado processo de ensino-aprendizagem, em etapas a serem estudadas separadas, muito embora estejam intrinsicamente ligadas.

1.2 O Lúdico no Ensino

Muitas vezes, lançamos mão de estratégias por vezes didatizantes, por assim dizer, na tentativa de garantir o aprendizado, mesmo sendo conscientes que o lúdico é uma ferramenta importantíssima para o ensino, pois ela auxilia o professor em sala de aula, buscando um melhor proveito no que concerne a transmissão do conhecimento.

É interessante sinalizarmos que o processo de ensino na Educação Infantil deveria estar sempre atrelado ao lúdico, devido à forma dinâmica de trabalhar diversos conteúdos em sala, de forma simples e objetiva. Buscando através do mesmo enfatizar a importância de alguns temas como, por exemplo: os cinco sentidos: tato, olfato, audição, paladar e visão, como o intuito de desenvolver habilidades, bem como trabalhar a interação da criança como o meio social e com o reconhecimento de sua própria identidade.

A mediação do educador e seu tipo de envolvimento na atividade é fundamental, tanto para organizar e intervir nesse espaço e nesse ambiente material, quanto para observar e administrar o espaço em questão. Isso implica pensar no papel e na qualidade dessa mediação que vai refletir diretamente sobre as propostas de trabalho na dinâmica do cotidiano pedagógico, bem como no papel do brincar, do espaço e das diversas formas de uso. (FANTIN, 2000, p.97).

O professor como mediador, tem um papel importantíssimo no processo de construção da identidade.

É interessante que os educadores revejam em suas práticas pedagógicas, bem como a forma de aplicação, avaliação e acompanhamento dos conteúdos em sala, substituindo um ensino tradicional, para um ensino inovador, onde haja uma aprendizagem de forma prazerosa e significativa, através da inclusão do lúdico em sala.

O lúdico deve estar presente no cotidiano escolar, não só através dos jogos e brincadeiras, nem tão pouco associados a atividades recreativas, pois o mesmo vai além dessas imposições, é uma ferramenta de ensino com o intuito de dinamizar as aulas, para que assim haja um maior interesse por parte dos

alunos, buscando o estímulo cognitivo da criança, desenvolvendo assim uma maior assimilação associado a aprendizagem.

O ensinar está intimamente ligado a construção do conhecimento, bem como ao desenvolvimento do indivíduo, assim o educador deve incentivar e inovar nas brincadeiras e jogos, desenvolvendo atividades onde cada um possa criar, através da fala, dos gestos, das palavras e do próprio corpo, procurando sempre valorizar a sua expressão individual.

A ludicidade exige uma predisposição interna de cada pessoa envolvida nessa relação de troca de saberes. Luckesi (1998, p.2) explica:

Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-lo ou não, o que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem vivencia em seus atos.

Por isso o educador deve estar atento acompanhando cada atividade proposta, para não passar disperso o real desenvolvimento da criança.

1.3 O Lúdico na Aprendizagem

O lúdico no contexto escolar é muito importante, pois através do mesmo é possível impulsionar a aprendizagem, desenvolvendo as habilidades humanas. Para isso é interessante que a criança sinta prazer ao brincar, pois esse será o ponto inicial para o desenvolvimento das funções psicomotoras, cognitivas e sociais.

Para Marcellino (1990) a criança tem necessidade de vivenciar o lúdico, uma vez que lhe serve como base para a sua criatividade e participação cultural efetiva. E nada é mais satisfatório para a criança do que o ato de brincar, que carrega consigo o sentimento de grande contentamento, de satisfação, de prazer, fielmente traduzido como alegria.

Por isso é preciso saber diferenciar o jogo, brinquedo e brincadeira, pois o jogo é visto como algo que possuem regras. Já o brinquedo é o objeto que se manuseia ao brincar, ex: uma boneca, uma bola, um carrinho e etc. A brincadeira é a forma que utilizamos do brinquedo para brincar, ex: se mãe da boneca.

A criança através do brincar, desenvolve sua autonomia, estimulando o processo de construção da sua própria identidade.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança desde de muito cedo, poder se comunicar, através de gesto e de sons e, mais a tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidade de socialização por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, v.2, p.22).

Através dessa afirmação de (Brasil, 1998, v.2, p.22) é possível compreender a importância da brincadeira na vida da criança, bem como a evolução da criança a partir da criação da sua imaginação, que o brincar é um conduto de conhecimento e que as relações externas e internas influenciam diretamente no cognitivo da criança, porém se não for trabalhada de forma adequada, o brincar será só uma brincadeira, ou seja, será banalizada e sem propósito algum. Por isso é interessante focar o nosso olhar para a criança, buscando otimizar o real sentido lúdico na aprendizagem, através das inúmeras formas de brincadeiras existentes.

A ludicidade é uma ferramenta primordial para a aprendizagem, pois através dela é possível estimular na criança o aprender brincando de forma prazerosa e divertida.

A aprendizagem se dá através dos estímulos provenientes das necessidades do ser humano, através das relações pré-existentes. Nesse caso, ao entendermos o espaço educacional (infantil) como direito da criança, ela deve estar em primeiro lugar, como sujeito central nesse universo.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa é uma forma de investigação, concebida para ampliar o conhecimento, é uma descrição minuciosa e rigorosa do objeto de estudo.

Apresentamos neste capítulo o detalhamento da realização da pesquisa, apresentando, de forma minuciosa, as instituições da pesquisa, o método, os sujeitos e os instrumentos para a realização da pesquisa, bem como, detalhamos o campo da pesquisa, onde ocorreu a coleta de dados, referente ao estudo sobre o lúdico no ensino e na aprendizagem, como prática Pedagógica.

2.1 Instituições da Pesquisa

Visando um melhor entendimento do objeto de estudo, realizamos a pesquisa de campo com professores de duas instituições de ensino infantil – uma escola da rede pública (Escola Municipal Severino Ramalho) e uma escola da rede privada (Externato Dom Pedro II) – da cidade de Alagoa Grande, através de um questionário.

2.1.1 Escola Municipal Severino Ramalho

A Escola Municipal Severino Ramalho situada na Vila São João, no município de Alagoa Grande – PB foi fundada no ano de 1970. A estrutura física conta com 5 salas de aulas, 16 funcionários, Cozinha, Sala de leitura, Sala de secretaria, 3 Banheiros um com chuveiro, Almoxarifado, Pátio coberto e área externa com acessibilidade.

A escola atende uma demanda de 144 alunos matriculados nos dois turnos, manhã e tarde. Os professores da escola possuem formação inicial adequada para o magistério e alguns frequentam cursos de especialização e capacitação periódicos.

2.1.2 Externato Dom Pedro II

A escola de ensino infantil, fundamental e médio Externato Dom Pedro II foi fundada no ano de 1964 pela professora Aracy Nóbrega Montenegro. A estrutura física conta com 15 salas de aula, banheiros, 1 cozinha, área recreativa para educação infantil, quadra esportiva, secretaria, almoxarifado, salas de vídeo e informática e auditório. A escola conta com 96 funcionários entre, professores, secretários, atendentes e auxiliares de limpeza. A escola atende uma demanda de 189 alunos matriculados nos dois turnos, manhã e tarde. Os professores da escola possuem formação inicial adequada para o magistério e alguns frequentam cursos de especialização e capacitação periódicos.

2.2 Caracterizações da Pesquisa

O modelo teórico-metodológico que se adotou nesta pesquisa foi de natureza qualitativa. Para realizar o presente estudo, recorreu-se à pesquisa bibliográfica e à pesquisa de campo, optando-se pelo questionário estruturado de pesquisa, que, segundo Gaskell (2002), as entrevistas permitem a compreensão minuciosa das motivações, atitudes, valores, e crenças dos sujeitos pesquisados. Marconi e Lakatos (2010) informam que “tanto os métodos quanto as técnicas devem adequar-se ao problema a ser estudado, às hipóteses levantadas e que se queria confirmar, e ao tipo de informantes com que se vai entrar em contato” (p.33).

De acordo com (Lakatos e Marconi 1991, p.186):

Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles.

A referida pesquisa com abordagem predominantemente quantitativa/qualitativa descritiva, buscando dessa forma descobrir qual a percepção dos

professores sobre a importância de uma prática pedagógica envolvendo a prática lúdica.

Para Neves (1996, p.1), esse tipo de pesquisa- a pesquisa qualitativa- é “[...] um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam a descrever e a decodificar os componentes de um sistema complexo de significados”.

Para Michel (2005, p. 33):

[...] se realiza na busca de resultados precisos, exatos, comprovados através de medidas de variáveis preestabelecidas, na qual se procura verificar e explicar sua influência sobre outras variáveis, através da análise da frequência de incidências e correlações estatísticas.

A pesquisa quantitativa permite realizar o registro preciso e detalhado do que acontece no lugar, possibilitando ao pesquisador, fazer uma pesquisa do objeto de estudo a partir dos dados colhidos entre os professores.

A pesquisa qualitativa de caráter investigativo deixa os entrevistados pensarem livremente sobre o tema em questão.

Sendo assim, este estudo tem características quantitativas e qualitativas, porque os dados coletados serão submetidos à análise, trabalhando com quantidades e qualidades.

2.3 Instrumentos de Coleta de Dados

Este trabalho de pesquisa se afirma dentro do paradigma quantitativo/ qualitativo, sendo realizado por meio do método descritivo, onde utilizamos como instrumento de pesquisa um questionário semi estruturado (Anexo), contendo questões objetivas em sua maioria e subjetivas de forma a proporcionar liberdade de comunicação. Esse questionário foi dividido em duas partes: a primeira destaca o perfil do sujeito pesquisado e a segunda, aborda o tema em estudo que visa obter informações que ajudará a detectar como a abordagem lúdica está sendo abordada em sala de aula.

O questionário foi elaborado com o objetivo de analisar a percepção dos sujeitos participantes sobre o conhecimento e importância do lúdico no ensino aprendizagem. O preenchimento deste instrumento de coleta de dados foi realizado pelos sujeitos participantes da pesquisa, dando-lhes assim, liberdade

e espontaneidade nas respostas, possibilitando-nos uma compreensão crítica dos resultados.

O andamento da observação consistiu em averiguar como os professores trabalham o lúdico em sala de aula.

2.4 Sujeitos da Pesquisa

A aplicação dos questionários ocorreu no mês de junho do corrente ano com 5 professoras da Educação Infantil no município de Alagoa Grande – PB. Inicialmente foi esclarecido o objetivo e as motivações que conduziram a pesquisa, bem como a não obrigatoriedade na participação da mesma, com a distribuição do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os docentes do Ensino Infantil (Anexo). Os professores não manifestaram dúvidas em relação às perguntas contidas no questionário e se mostraram solícitos ao responder e colaborar com esta pesquisa.

3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

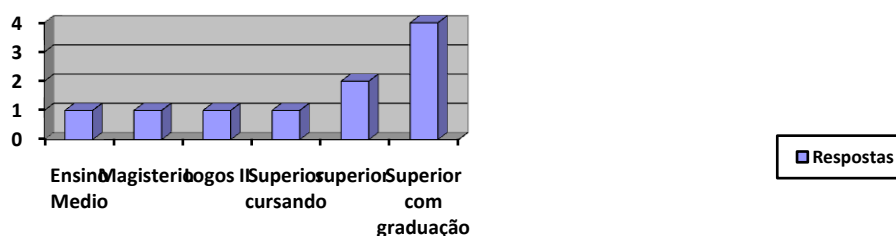
Ao embarcarmos nesse universo docente, é necessário considerar alguns pontos de suma importância, um deles é o processo de sua formação, que acima de tudo deve ser crescente e contínua.

A ludicidade deve ser peça fundamental nos estudos na formação do professor(a), pois a mesma faz parte do processo ensino e aprendizagem. A presença do lúdico na formação do professor permite que ele reflita quanto á sua forma de lecionar com relação a um dos maiores objetivos da educação, que é a de proporcionar aos alunos um desenvolvimento ímpar.

A pesquisa foi realizada com 5 professoras, cinco da rede pública de ensino e mais cinco da rede privada de ensino, ambas ensinam na educação infantil.

Abaixo as perguntas e gráficos referentes as respostas coletadas no respectivo questionário serão apresentadas, seguidas ao final por nossa análise.

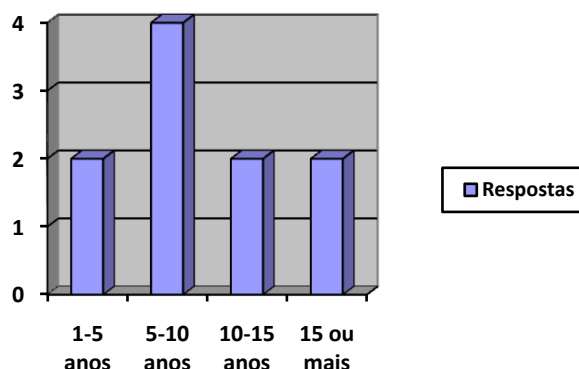
Gráfico 1 – Grau de Escolaridade dos professores colaboradores



Fonte: Elaboração própria. Pesquisa campo. 2017

Em relação ao grau de escolaridade dos professores, percebemos que há uma predominância de cursos de graduação voltados para o magistério, o que contribui significativamente para o bom desempenho na preparação de aulas mais lúdicas.

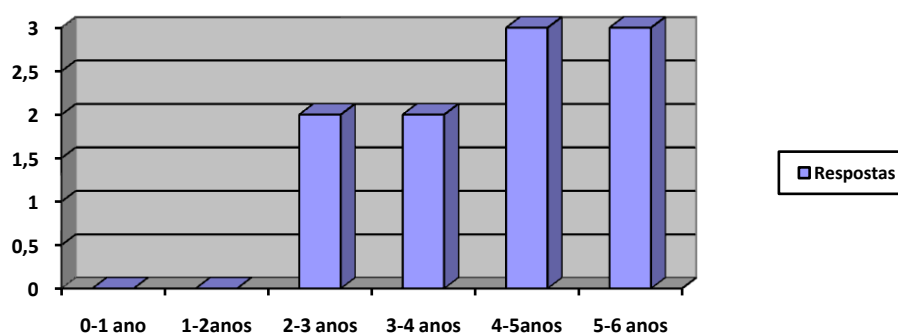
Gráfico 2 – Tempo de atuação no magistério na faixa etária de 0 – 6 anos:



Fonte: Elaboração própria. Pesquisa campo 2017

O tempo de atuação no magistério também pode ser um fator que influencia no bom rendimento do aluno e bom desempenho do professor, pois estando sempre em convivência mais experientes e menos experientes, poderão compartilhar suas dúvidas, êxitos, planejamentos de sucesso, tudo para que a criança aprenda mais e melhor.

Gráfico 3 – Faixa etária das crianças com as quais trabalha

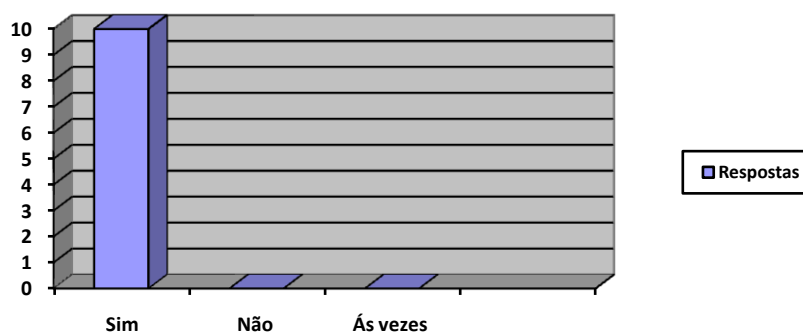


Fonte: Elaboração própria. Pesquisa campo 2017

Para se trabalhar com crianças no início da idade escolar é preciso não apenas preparo, mas dedicação e acima de tudo empatia com tal faixa etária. Os professores atuam na primeira fase da Educação Infantil e início da alfabetização e letramento no fundamental.

Perguntou-se ainda se “O brincar favorece o desenvolvimento da criança?” Na percepção das professoras, em unanimidade demonstrada no gráfico 4, afirmaram que sim:

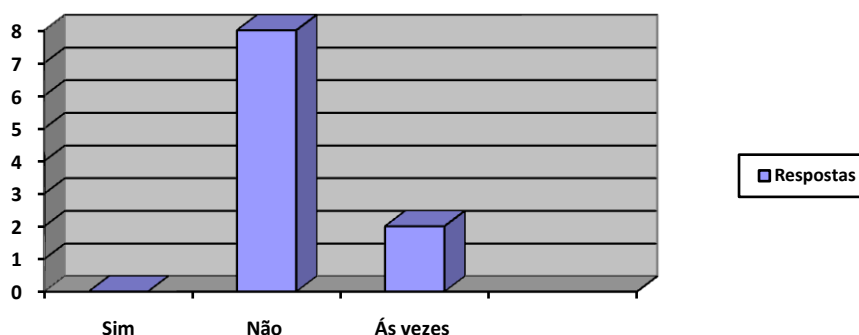
Gráfico 4 - O Desenvolvimento da criança através da brincadeira



Fonte: Elaboração própria. Pesquisa campo 2017

As professoras em sua totalidade concordam com Piaget (1976, p.49) quando ele afirma que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

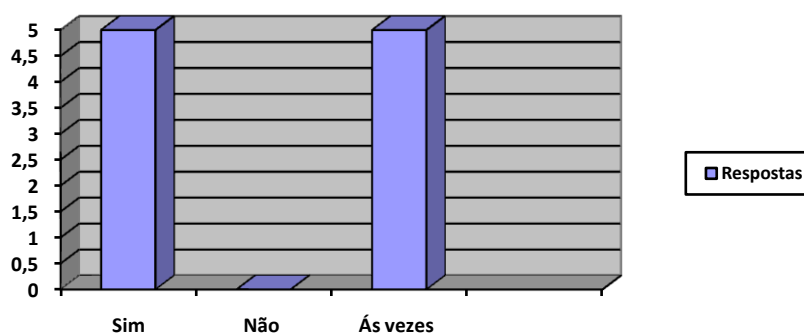
Nesse sentido, perguntou-se aos docentes: “Você tem dificuldades para trabalhar utilizando-se de brincadeiras?” A maioria respondeu que não possui dificuldade em utilizar-se de brincadeiras em sala de aula, conforme Gráfico 5:

Gráfico 5 - Dificuldades para trabalhar utilizando-se de brincadeiras

Fonte: Elaboração própria. Pesquisa campo 2017

Podemos afirmar que 20% dos professores sentem essa dificuldade em planejar suas aulas com o lúdico às vezes, pois nem sempre é fácil buscar novas alternativas, quando já utilizamos muitos métodos. Entretanto, a maioria dos docentes entrevistados responderam que não possuem dificuldades para tal planejamento; isso justifica-se também pelos recursos disponíveis em cada unidade escolar.

Uma hipótese foi levantada pelo questionário, ao perguntar as professoras se “Em sua opinião, caso as brincadeiras fossem mais exploradas em seu trabalho, o comportamento das crianças seria melhor?” 50% responderam que e 50% responderam que às vezes, mostrando a imparcialidade na visão dos docentes, como demonstra o Gráfico 6:

Gráfico 6 - O Lúdico como melhoria no comportamento das crianças

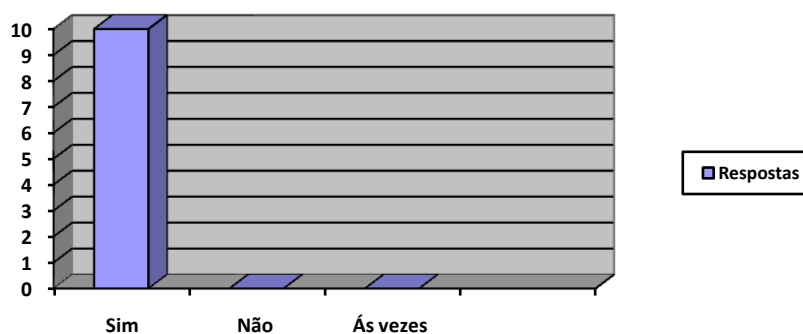
Fonte: Elaboração própria. Pesquisa campo 2017

Conforme (Santos, 1999, p.12), para a criança, “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode estar errada. Algumas brincam por prazer, outras brincam para aliviar angústias, sentimentos ruins.

Diante das respostas acima observamos que há uma divergência na prática de ensino, pois algumas professoras acreditam ser relevante a introdução da brincadeira como ferramenta de ensino através das atividades lúdicas, outras no início e final da aula, as demais na introdução de novos conteúdos, todavia é notória a importância do lúdico no ensino e na aprendizagem. É importante que o lúdico seja estudado na formação para que os professores possam aprimorar suas técnicas de ensino, buscando uma melhor efetivação do lúdico como uma ferramenta na aprendizagem. Foi possível observar também que mesmo as professoras reconhecendo que o brincar favorece o desenvolvimento da criança, existem ainda alguns desconfortos na hora de utilizar a brincadeira como ferramenta de ensino.

Um dos desafios da educação é a inclusão. Levando em consideração esse aspecto, perguntou-se se “A brincadeira favorece a inclusão das crianças portadoras de necessidades especiais?” e as respostas estão demonstradas no Gráfico 7:

Gráfico 7- A brincadeira como forma de inclusão das crianças portadoras de necessidades especiais



Fonte: Elaboração própria. Pesquisa campo 2017

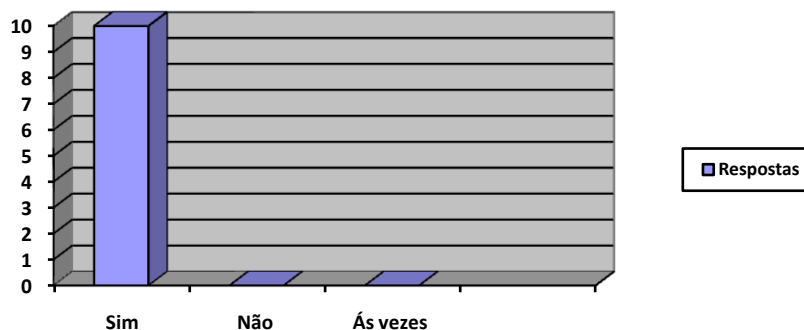
Ao considerar as crianças com necessidades educativas especiais, é necessário também lembrar o que afirma o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (1998, p.32) ao dizer que:

Cabe ao professor individualizar as situações de aprendizagem oferecidas às crianças, considerando suas capacidades afetivas, emocionais, sociais, cognitivas assim como os conhecimentos que possuem dos mais diferentes assuntos e suas origens socioculturais diversas. Isso significa que o professor deve planejar e oferecer uma gama variada de experiências que responda, simultaneamente, às demandas do grupo e as individualidades de cada criança.

Nesse entendimento, todas as professoras responderam que o brincar facilita a aprendizagem dos alunos que apresentam necessidades especiais. Assim, nosso pensamento coaduna com as afirmações de Kishimoto (1994), ao afirmar que as escolhas de oportunidade lúdicas que fazemos habitualmente refletem nossa capacidade de interação com o outro, fortalecendo as semelhanças e fazendo com que as diferenças sejam respeitadas.

Assim, perguntou-se as professoras qual tipo de brincadeira elas utilizavam em suas aulas e se consideravam os objetivos que pretendiam alcançar: “Você escolhe a brincadeira (brinquedo) que vai utilizar no seu trabalho considerando os conteúdos (linguagem oral, matemática, música, movimento, natureza e sociedade e artes) que pretende estimular/desenvolver e nos objetivos que quer alcançar com seus alunos?”. As respostas encontram-se no gráfico 8:

Gráfico 8- A escolha da brincadeira considerando os conteúdos que o professor pretende estimular/desenvolver e nos objetivos que quer alcançar com seus alunos.



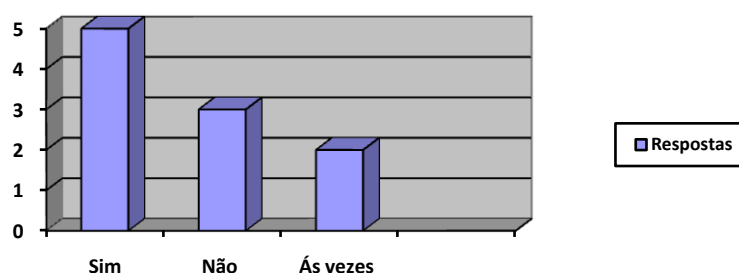
Fonte: Elaboração própria. Pesquisa campo 2017

Nesse sentido verifica-se a importância que os jogos adquirem no contexto pedagógico, pois 100% das professoras afirmaram que os alunos aprendem com mais facilidade quando esses recursos são empregados nas aulas de forma correta, levando em consideração os conteúdos e objetivos que querem alcançar.

Para que os objetivos sejam alcançados, é necessário que o professor esteja com seu planejamento previamente preparado, levando em consideração suas metas para cada aula.

Sobre haver um momento específico para a brincadeira, perguntou-se “Há um momento próprio e particular para as brincadeiras?”, ao que as professoras responderam de acordo com o exposto no Gráfico 9:

Gráfico 9 - Horários para brincadeiras



Fonte: Elaboração própria. Pesquisa campo 2017

Nesse sentido, Brasil (1998, p. 23) afirma que é relevante:

Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998a, p.23)

De acordo com as respostas dadas pelas professoras, percebemos que todas afirmam que deve haver um espaço específico para as brincadeiras, entretanto, também se contradizem ao afirmar que às vezes essas brincadeiras devem ser direcionadas. Assim, cabe ao professor promover situações de aprendizagem voltadas para a realidade da criança, aproximando-a dessa forma do bom desenvolvimento das habilidades que pretende-se desenvolver.

A décima e última pergunta, tratou-se de uma questão aberta, onde se questionou: “Em que momento da rotina diária, você costuma introduzir brincadeira na sala de aula?” Assim, devido o sigilo os professores colaboradores não terão seus nomes expostos e serão tratadas como professora A,B,C,D e E.

Os Professores do ensino municipal deram as seguintes respostas: professora A afirmou que sempre introduz o lúdico no começo, no final da aula e na introdução de alguns conteúdos, a professora B também utiliza as brincadeiras para a introdução dos conteúdos, já a professora C utiliza as brincadeiras de acordo com os conteúdos e os objetivos propostos, a professora D só introduz brincadeira se for necessário e geralmente depois do conteúdo aplicado, no entanto a professora E possui uma forma diferente, ela costuma introduzir as brincadeiras todas as sextas-feiras após o recreio e sempre que observa a turma muito agitada ou sem muito interesse no conteúdo aplicado.

As professoras do ensino particular forneceram as seguintes respostas: professora A disse que introduz a brincadeira sempre após a recreação livre, sempre com relação aos conteúdos trabalhados, a professora B utiliza sempre no início da aula para descontração e socialização e antes de iniciar novos

conteúdos para melhor trabalhar durante a aula (como introdução ou atividade relacionada, já a professora C afirma que, geralmente introduz na rotina diária após a musicalização e durante, pois é uma forma de trabalhar a coordenação motora ampla, a psicomotricidade já no início do momento com eles. Como também utiliza o lúdico para a exploração de materiais concretos no desenvolvimento das atividades, pois assim será um meio de aprenderem brincando de modo prazeroso e significativo, a professora D introduz o lúdico no início das aulas para a apresentação dos conteúdos e no final das aulas para avaliação da aprendizagem, já a professora E disse que o brincar entra sempre para a introdução de um conteúdo novo.

O professor tem um papel importantíssimo através do ensinar, e devido a esse fator é necessário que o docente busque trabalhar a dimensão lúdica que existe em sua essência, aperfeiçoando a sua prática pedagógica.

“A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se 1377 sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula” (CAMPOS,1986 p.10).

Para que isso aconteça é necessário que haja uma reflexão sobre a forma e pratica de ensino que esta sendo utilizada, e daí realizar os ajustes necessários para que todo o processo utilizado não seja simplesmente automático, que a forma de ensino utilizada seja motivador, cativante, prazerosa, pois assim docentes e discentes terão um ensino e uma aprendizagem de qualidade.

De acordo com (Kishimoto, 2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”. As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

Ficando notório que o professor (a) é a chave para o aprendizado, pois a aprendizagem depende da forma que se ensina bem como a forma que se é planejada a aula, e como é planejada a aula, por isso é de fundamental importância um bom planejamento, pois através do mesmo será possível chegar ao seu objetivo maior, a aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Educação Infantil deve ser compreendida como um meio para construir um conhecimento prático, que associe o mundo no qual a criança está inserida e seus brinquedos e jogos, pois este é o primeiro universo que ela se insere. Nesse sentido, a busca por atividades e metodologias diferenciadas faz toda a diferença na práxis docente.

De acordo com as respostas dadas pelos professores percebeu-se que quando este consegue sistematizar ao cotidiano os conhecimentos que pretende desenvolver na criança, a aprendizagem torna-se mais significativa para ambos; percebemos isso através do questionamento sobre a metodologia e jogo utilizado para cada objetivo traçado pelo professor. O trabalho e as concepções de aprendizagem baseadas no uso dos jogos e brincadeiras é um método prazeroso capaz de provocar o interesse e a curiosidade do educando nessa fase escolar inicial.

Percebeu-se ainda que é possível ao docente se atualizar e verificar que pode empregar metodologias lúdicas para envolver as crianças e assim, desenvolver habilidades e competências no aluno; a maioria dos professores que participaram da pesquisa possuem curso superior para atuar na educação infantil e participam de cursos de capacitação. Verificamos que o lúdico é trabalhado em sala de aula, porém em algumas vezes, não possui lugar de destaque, como deveria.

De acordo com as respostas colhidas nos questionários é possível afirmar a importância do uso do lúdico como recurso didático para o professor na Educação Infantil e sua contribuição para a aprendizagem do aluno. Pode-se afirmar ainda que é preciso muito investimento em materiais concretos que se relacionam com o universo matemático e em capacitações frequentes para os docentes que lidam com esse desafio.

Há necessidade de refletir as metodologias e as concepções que o professor da educação infantil possuem, pois é necessário que ambos estejam trabalhando em sintonia para que a aprendizagem seja vista como um processo e não como um mecanismo de obter respostas certas ou erradas. Com a utilização de vários métodos, como o uso de material de sucata,

material de contagem, material dourado, jogos, brincadeiras e músicas é possível construir conhecimentos que a criança levará para toda a vida.

Com base nas ideias dos estudiosos, buscamos provocar reflexões nos profissionais que atuam nessa área de forma a repensarem suas práxis e acreditamos que, se conseguimos despertar no professor o desejo de refletir sobre o uso de jogos e brincadeiras nas aulas da educação infantil, teremos alcançado parte de nossos objetivos.

Esse estudo não encerra a discussão acerca das novas metodologias para o ensino na educação infantil, mas iniciam novos questionamentos e reflexões sobre como o professor da educação infantil deve estar capacitado e utilizar novas metodologias para o ensino nas séries iniciais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para educação infantil**/Ministério da Educação o do Desporto, secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998. Volume: 2.

BRENAND, Eládio José de Góes; ARAÚJO, Virginia Farias Pereira de. João Pessoa: Editora Universitária da UFP, 2012.

CAMPOS, D. M. S. – Psicologia da Aprendizagem, 19º ed., Petrópolis: Vozes, 1986.

FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira**: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis: Cidade futura, 2000.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M. **Bruner e a Brincadeira**. In: O Brincar e suas Teorias, KISHIMOTO, Tizuko M. (ORG.) São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2002.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 3 ed. São Paulo: Editora Atlas S. A., 1991.

LUCCI, Elian Alabi. **A escola pública e o Lúdico**. Disponível em: <<http://www.hot.Opôs.Com/videtur18/elian.htm>>. Acesso em: 12 out. 2004.

LUCKESI, C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. São Paulo: Cortez, 1998.

LUCKESI, Cipriano. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**. In: Luckesi, Cipriano (org.). Ensaio de ludopedagogia. N. 1, Salvador UFBA/FACED, 2000.

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinicius da Silva. **120 Dinâmicas de grupo**: para viver, conviver e se envolver. Rio de Janeiro: Wak, 2012.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. Campinas, SP: Papirus, 1990.

MICHEL, Maria Helena. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais**: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos. São Paulo: Atlas, 2005.

NEVES, J. L. Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades. Caderno de pesquisa em administração, v. 1., n. 3., 1996.

PIAGET, J. A psicologia da criança. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

SAMPAIO, Ana Tânia Lopes. Pedagogia vivencial humanescente: educação para o sentipensar a condição humana. In: CAVALCANTI, Kátia Brandão (Org.). **Pedagogia vivencial humanescente**: para sentipensar os sete saberes na educação. Curitiba: CRV, 2010.

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedo e Infância**: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999

TEIXEIRA, Luciênio de Macêdo; DIAS, Plínio Rogenes de França. João Pessoa: Editora Universitária da UFP, 2012.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L.S. e LEONTIEV, Alexis. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Edusp, 1998.

WALLON, Henri, **A Evolução Psicológica da Criança** – Lisboa: edição 70, 1981.

APÊNDICE

O presente questionário faz parte de uma pesquisa de campo para elaboração do trabalho monográfico de conclusão do curso de _____, cujo título é _____.

Nome: _____

Local de trabalho: _____

1- Qual o seu grau de escolaridade?

2- Há quanto tempo trabalha com crianças de 0 – 6 anos:

☐ 1- 5 anos ☐ 5- 10 anos ☐ 10-15 anos ☐ 15 ou mais

3- Atualmente, você trabalha com crianças (MARQUE MAIS DE UMA OPÇÃO, SE FOR O CASO): ☐ 0-1 ano ☐ 1- 2anos ☐ 2-3 anos ☐ 3-4 anos ☐ 4-5 anos

☐ 5-6 anos

4- Em sua opinião o brincar favorece o desenvolvimento da criança?

☐ sim ☐ não ☐ às vezes

5- Você tem dificuldades para trabalhar utilizando-se de brincadeiras?

☐ sim ☐ não ☐ às vezes

6- Em sua opinião, caso as brincadeiras fossem mais exploradas em seu trabalho, o comportamento das crianças seria melhor?

☐ sim ☐ não ☐ às vezes

7- A brincadeira favorece a inclusão das crianças portadoras de necessidades especiais?

☐ sim ☐ não ☐ às vezes

8- Você escolhe a brincadeira (brinquedo) que vai utilizar no seu trabalho considerando os conteúdos (linguagem oral, matemática, música, movimento, natureza e sociedade e artes) que pretende estimular/desenvolver e nos objetivos que quer alcançar com seus alunos?

☐ sim ☐ não ☐ às vezes

9- Há um momento próprio e particular para as brincadeiras?

☐ sim ☐ não ☐ às vezes

10- Em que momento da rotina diária, você costuma introduzir brincadeira na sala de aula?
